Гекатомба Мортеволя

Модуль для 2-4 уровней, для использования с Advanced правилами

Жадный скониец [Skhonian] Мортеволь [Morthevole] долго искал в Городе занятие по душе, чтобы работенка была непыльной, но золото текло рекой. Ему крайне повезло, он нашел потайной люк в своем крошечном магазине, а под ним - давно утерянный склеп с кучами окаменелых костей. Мортеволь не так глуп, чтобы лезть в глубины найденного подземелья, вместо этого он стал продавать кости и останки, что нашел у входа. Торговля останками оказалась даже прибыльней, чем ожидалось, поскольку его находки обрели популярность как счастливые амулеты среди воров и мошенников. Увы, этому предприятию настал конец, когда нежить, пробужденная его набегами на свои владения, выбралась наружу, сея хаос и разрушения в магазине Мортеволя, и прогнала перепуганного торговца. Мортеволь не может позвать на помощь стражу, так как нарушение покоя катакомб под городом карается смертью, и, будучи в таком неловком положении, решает обратиться к приключенцам, которые способны помочь с его «проблемой с подвалом». В обмен на свое душевное спокойствие он готов предложить всё, что партия сможет найти внизу. (Если нужен более веский повод рисковать жизнью, Мортеволь может сразу рассказать о своем тайнике в комнате **2**).

Последствия: 30% шанс того, что Мортеволь отправит d6 воров с целью отобрать назад добытые сокровища. 30% - что он попадется в руки последователей Доха [Followers of Dókh] и сдаст партию, обвиняя их во всех грехах мира (главный из которых, все-таки, хождение в катакомбы).

1.Старая пыльная кладовка. Трещина в стене ведет к сводам из грубо обтесанного известняка. Поток прохладного воздуха

2. Окаменелые человеческие кости в клубке скелетов. Неестественный холод. Тайник Мортеволя: 35 см, 30 эл, 50 зм, обруч с опалом 90 зм, распадающийся молитвенный свиток.

3. Огромные кучи костей, блестящие во тьме из-за минеральных отложений. Две запечатанные амфоры с камфорным маслом (2 по 180 зм).

4. 14 попрошаек Шаккура [beggars of Shakkur] не могут выбраться отсюда после обрушения северо-западного прохода, грязные и несчастные парии с фосфоресцирующими глазами и вампирскими зубами.

Попрошайки Шаккура (14): HD 1-1; AC 10; Атк когти 2d4; Спец. питье крови 2d4/раунд. ML 8. AL CE. Хп: 3, 4, 1, 1, 3, 7, 3, 4, 1, 5, 3, 4, 5, 7.

5. Покрытые известью скелеты окружают каменный трон, на котором восседает посеревший и сморщившийся женский труп, в волосах которого закреплен гребень за 160 зм.

Гнилые волосы мертвеца, 2d3 использования (бросание этих отвратительных прядей на угли выделит едкий разноцветный дым и 1d6 призраков [3 HD, 2d4 урон, рассеивается при попадании, но восстанавливается в следующем раунде]).

6. Ряды латунных урн с сажей и засохшей смазкой по бокам коридора переходят в пещеру со штабелями окаменелых костей. Идол толстоногой грудастой женщины из полированной, но испачканной латуни, держит латунные ножи в шести руках (ловушка, 4d4+4 урон), на табличке написано «ШРИВАР РЕЗАТЕЛЬНИЦА» [SHRIWAR THE SLICER]. На диске позади идола начертаны фазы луны, обозначающие благоприятные союзы (см. **Сад Сангэ** [The Garden of Sanghé]). Медальон в форме сердца с защелкой на груди идола скрывает драгоценный камень 1000 зм.

Примечание: Опыт выдается после растраты сокровищ, в пятикратном размере (при адаптации для системы с обычным опытом за золото, стоит все сокровища умножать на 5).

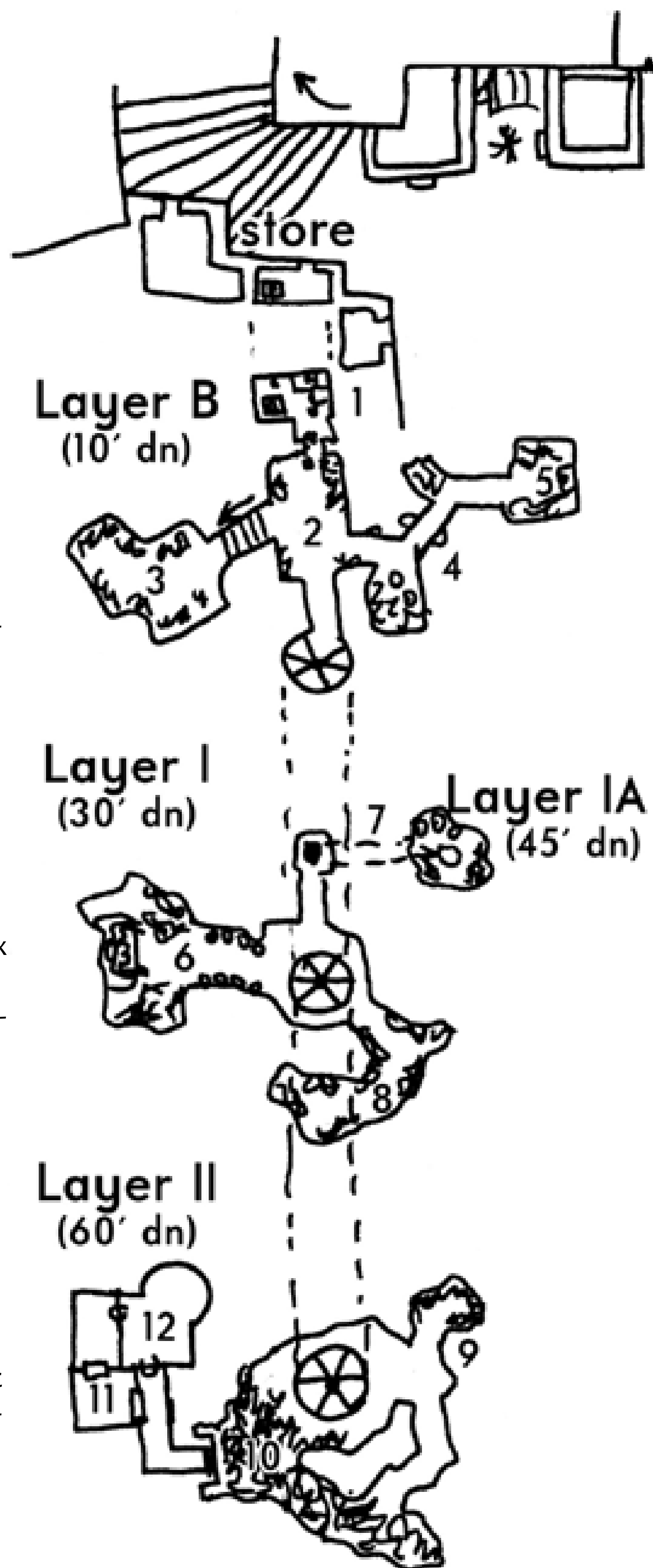
7. Яма ведет в холодный погреб, где сидят на корточках два трупа с отвердевшей кожей в заплесневелых рваных облачениях жрецов и церемониальных головных уборах - это **кинжальные гули** [knife-ghouls] (кинжалы вместо рук). У первого спрятаны 140 зм в груди, у второго **порошок ужасов Яг Амнун** [Yag Amnun's dreadful dust] (1:3 что он вырвется наружу при смертельном ударе, спасбросок от яда или 3d6/4d6 урона 2d6 раундов подряд).
Кинжальные гули (2): HD 2+2; AC 4; Атк 2 * кинжалы 1d4+2 и парализующий укус 1d6+паралич; ML 10; AL CE
Хп: 18, 11

8. Боковой коридор с исцарапанными стенами, десятки скелетов, искривленные в ужасных позах, будто в агонии от мучительной боли. Останки хрустят под ногами. Сами кости деформированы, черепа с вытянутыми сводами, зубы выдернуты или сломаны щипцами.

9. Скелеты, с затянутыми петлями на шеях, сидят в кругу в боковой комнате. Висит латунная лампа (ароматическое масло 65 зм).
10. Влажная пещера, сырой запах плесени. Гекатомба, множество связанных друг с другом скелетов, блокирует запертую железную дверь. Закопченные каменные черепа в боковых нишах необходимо залить маслом и поджечь, чтобы деактивировать топор-ловушку в дверном проеме (4d4+4 урона).

11. Коллекция тупых латунных кинжалов, свисающих со стен, потускневших от возраста.

12. Святилище пульсирует слабым светом. **Похититель дыхания** [Breathstealer], светящееся чудище-скелет с костями, покрытыми кристаллами 700 зм (1d6*10% стоимости будет потеряно, если его победят материальным оружием). Вместо когтей — кинжалы. **12 кинжальных скелетов** [Knife skeletons], в боковой комнате, с кинжалами вместо рук. На пьедестале под куполом лежат 400 зм, и золоченый щит+1.
Похититель дыхания: HD 4; AC 5; Атк 2 * когти-кинжалы 2d4; Спец. похищение дыхания (спасбросок против магии, дыхание возвращается только после того, как монстр убит), невосприимчив к холоду и влиянию на разум; ML 8; AL CE.
Хп: 19
Кинжальные скелеты (12): HD 1; AC 7; Atk 2*кинжалы 1d4; ML 8; AL CE.
Хп: 3, 8, 7, 7, 1, 3, 3, 3, 1, 7, 2, 2.



Автор перевода: Михаил «Аноним» Фатеев
Вычитка и редактура: Ольга Пашкевич
Автор оригинала: Gabor Lux
Источник: EMDT61 Echoes From Fomalhaut #07 From Beneath the Glacier.
Блог переводчика: https://vk.com/iaaoyrpg